

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi dan seiring dengan perkembangan zaman banyak dilakukan suatu pembaharuan dalam segala hal. Salah satunya adalah di bidang pendidikan, cara guru dalam menyampaikan materi kepada siswa semakin maju dan membuat suasana kelas menjadi kooperatif. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru tidak lepas dari strategi dalam mengajar. Strategi dan metode seperti apa yang harus diterapkan dalam proses pembelajaran ? Hal tersebut harus dikuasai sepenuhnya oleh guru ataupun pendidik karena untuk berjalanya pembelajaran dengan lancar dan tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Begitupun terkait dengan pemahaman yang diterima pada siswa.

Metode dalam pembelajaran sangat banyak jenisnya untuk itu setiap guru harus pandai dalam memilih-milih metode dan menghubungkan dengan materi yang akan disampaikan. Tingkat efektifitas sangat perlu dalam tolak ukur tercapainya suatu pembelajaran dengan penggunaan metode tertentu. Metode yang harus diterapkan di dalam kelas harus kooperatif karena masih banyak siswa yang sangat kurang aktif dan tidak antusias dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal tersebut sering terjadi karena masih banyak pembelajaran yang hanya berpusat pada guru. Pemilihan metode dalam mengajar menjadi sangat penting karena siswa dituntut untuk aktif. Metode yang digunakan harus menarik perhatian siswa untuk mengikuti proses pembelajaran secara menyenangkan dan siswa dapat mengerti materi yang disampaikan. Penggunaan metode yang menyenangkan dalam pembelajaran tentu siswa mempunyai kesan tersendiri terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan dan materi yang telah disampaikan sangat mudah dipahami.

*Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu metode dalam model pembelajaran yang bersifat kooperatif. *Teams Games Tournament* (TGT) adalah metode yang menyenangkan dan mampu membangkitkan semangat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Pelaksanaan *Teams Games Tournament*(TGT) siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota team lain untuk memperoleh skor

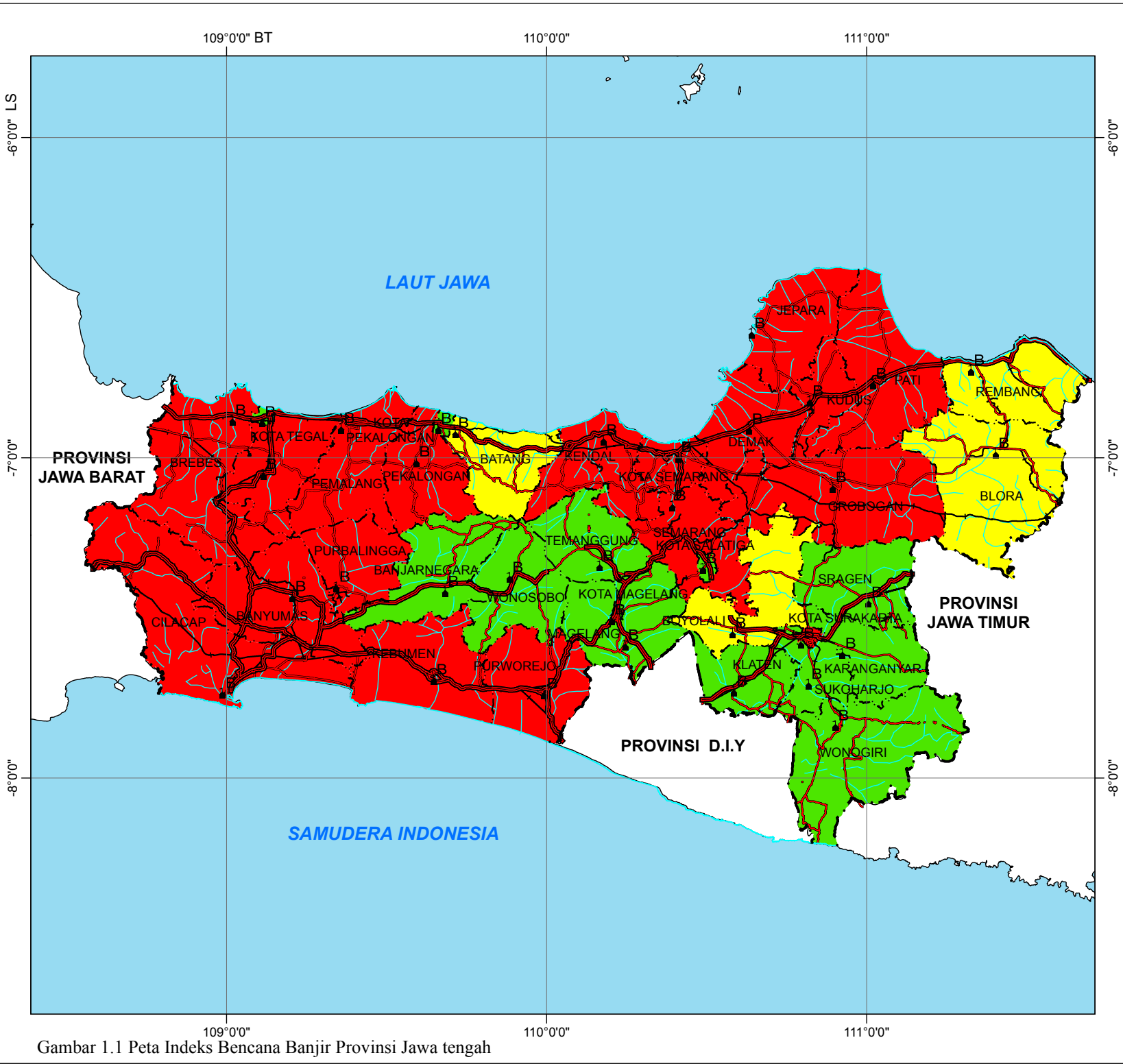
bagi team mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis dalam bentuk pertanyaan-perntanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselengi dengan pertanyaan berkaitan dengan kelompok/identitas kelompok mereka (Saco : 2006).

Metode *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diterapkan dalam semua pembelajaran. Pembelajaran tidak lepas dari materi dalam buku penunjang siswa. Materi yang disampaikan tentu berkaitan dengan fenomena alam di sekitar. Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VIII terdapat materi yang memuat Keunggulan Geostrategis di Indonesia. Materi ini di dalamnya terdapat pemahaman mengenai kondisi Indonesia secara astronomis dan geografis. Adapun keunggulan-keunggulan yang dimiliki Indonesia berdasarkan posisi geotstrategis diantaranya di bidang ekonomi, komunikasi dan transportasi. Materi Keunggulan Geostrategis di Indonesia terdapat pada kelas VIII semester ganjil. Materi tersebut berkaitan dengan materi yang sebelumnya sudah diberikan pada kelas VII yaitu Letak Wilayah dan Pengaruhnya Bagi Keadaan Alam Indonesia. Kedua materi tersebut berkaitan, sehingga digunakan dalam penelitian. Materi Keunggulan Geostrategis di Indonesia digunakan dalam penelitian untuk mengingat kembali pengetahuan siswa terkait dengan materi yang diberikan di kelas VII. Materi Keunggulan Geostrategis di Indonesia dapat dikemas secara menarik dan mudah dimengerti oleh peserta didik. Hal tersebut menjadi tugas guru dalam menerapkan pembelajaran di kelas. Pemilihan metode adalah tugas utama supaya dapat menjembatani pendidik dalam memperoleh materi tersebut secara menarik dan mudah dimengerti. Metode *Teams Games Tournament* (TGT) adalah pilihan tepat untuk mengatasi hal tersebut. *Teams Games Tournament* (TGT) adalah suatu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan, yaitu tahap penyajian kelas (class precentation), belajar dalam kelompok (teams), permainan (games), pertandingan (tournament) dan penghargaan kelompok (team recognition). Pelaksanaan *Teams Games Tournament*(TGT) menempatkan perwakilan siswa untuk maju ke depan menempati meja *tournament*.Terdiri dari 4 kelompok, kelompok pembaca, kelompok penantang 1, kelompok penantang 2, dan kelompok penantang 3. Kelompok pembaca bertugas membaca pertanyaan dan kelompok penantang bertugas membenarkan atau memberi jawaban yang berbeda.

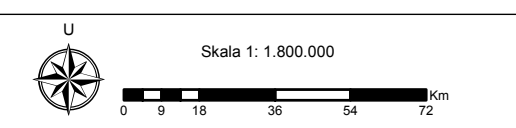
*Games* ini berjalan secara bergantian, setelah menjadi kelompok pembaca, kemudian menjadi kelompok penantang 1, menjadi kelompok penantang 2, menjadi kelompok penantang 3 begitu seterusnya. Metode TGT ini sangat menyita banyak waktu. Selain menyita banyak waktu tetapi metode ini dapat meningkatkan antusias pendidik karena menarik dan merasakan bermain sambil belajar. Pemilihan metode sangat diperlukan untuk mengkondisikan para siswa untuk mengemas materi yang lebih menarik dan mudah dipahami sehingga dapat menimbulkan kesan tersendiri terhadap materi yang telah diterima. Peneliti akan membuat metode pembelajaran di kelas lebih aktif dengan menerapkan strategi kooperatif dengan metode *Teams Games Tournament* (TGT) yang telah dimodifikasi untuk mensiasati keterbatasan waktu yang dilakukan selama penelitian. Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan tema Keunggulan Geostrategis di Indonesia. Berdasarkan materi tersebut terdapat potensi bencana yang ada terkait dengan kondisi geostrategis Indonesia. Mengingat Indonesia merupakan negara yang terdapat di daerah khatulistiwa maka mempunyai iklim tropis. Iklim tropis adalah iklim yang mempunyai dua musim yaitu penghujan dan kemarau. Khususnya pada wilayah Jawa Tengah yang mempunyai daerah rawan bencana yang cukup tinggi sehingga musim hujan yang terjadi secara berlebihan dapat mengakibatkan potensi banjir. Hal tersebut dapat dilihat dari peta indeks rawan bencana banjir pada gambar 1.1 di Jawa Tengah.

Untuk menyikapi potensi bencana yang ada di Indonesia khususnya pada Jawa Tengah maka peserta didik perlu dibekali adanya mitigasi bencana. Mitigasi bencana yang dibekali pada peserta didik berupa mitigasi non struktural. Mitigasi non struktural dapat diselipkan dalam materi yang diberikan pada saat pembelajaran di kelas. Misalnya saja untuk bencana banjir adapun mitigasi yang harus dibekali pada peserta didik adalah pengetahuan untuk mengurangi atau mengantisipasi bencana banjir dalam pembelajaran berlangsung. Pengetahuan bencana banjir dapat digambarkan dengan pengetahuan mitigasi bencana dengan pembuatan tanggul dan pembuatan sumur resapan.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“EFEKTIVITAS PENGGUNAAN METODE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA MATA PELAJARAN IPS DENGAN MATERI KEUNGGULAN GEOSTRATEGIS DI INDONESIA KELAS VIII SMP NEGERI 6 SURAKARTA”**.



# PETA INDEKS RESIKO BANJIR PROVINSI JAWA TENGAH



Proyeksi : Transverse Mercator  
Koordinat : Geographic Coordinate System  
Grid : Geographic Coordinate System  
Datum : WGS - 1984

**Legenda**

Kota/Kabupaten	Sungai
Batas Provinsi	Garis Pantai
Batas Kabupaten/Kota	
Jalan Arteri/Utama	
Jalan Kolektor	
Jalan Kereta Api	
<b>Daerah Rawan Banjir</b>	
Rendah	
Sedang	
Tinggi	



- Sumber:
1. Peta Rupabumi Indonesia Skala 1 :13.000.000  
Badan Informasi Geospasial
  2. Peta Rawan Bencana BNPB Skala 1:800.000

Disalin Oleh:  
Bella Ariesta Widyasmara  
A610110002  
Pendidikan Geografi  
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Gambar 1.1 Peta Indeks Bencana Banjir Provinsi Jawa tengah

## B. Identifikasi Masalah

Uraian pada latar belakang masalah yang dikemukakan maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Pembelajaran di kelas lebih terfokus pada guru sehingga siswa kurang kreatif.
2. Peserta didik kurang kooperatif dalam pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah.

## C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, agar penelitian ini lebih terarah maka batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di sekolah SMP Negeri 6 Surakarta pada kelas VIII
2. Penelitian ini dibatasi pada penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Modifikasi.

## D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat di rumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut :

1. Apakah penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) Modifikasi dapat membuat siswa mampu memahami materi Keunggulan Geostrategis di Indonesia kelas VIII di SMP Negeri 6 Surakarta ?
2. Apakah metode *Teams Games Tournament* (TGT) Modifikasi lebih efektif dibandingkan dengan proses pembelajaran yang hanya terfokus pada guru pada mata pelajaran IPS dengan materi Keunggulan Geostrategis di Indonesia kelas VIII di SMP Negeri 6 Surakarta ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan permasalahan yang dikemukakan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui apakah penggunaan metode *Teams Games Tournament* (TGT) Modifikasi dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran pada materi Keunggulan Geostrategis di Indonesia kelas VIII di SMP Negeri 6 Surakarta.
2. Mengetahui efektifitas penggunaan metode *Teams Games Tournament*(TGT) Modifikasi dibandingkan dengan proses pembelajaran yang hanya terfokus pada guru pada mata pelajaran IPS dengan materi Geostrategis Indonesia kelas VIII di SMP Negeri 6 Surakarta.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi Pendidik  
 Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi terkait dengan penggunaan strategi pembelajaran untuk diterapkan di kelas dan dapat digunakan sebagai pembandingan dengan strategi pembelajaran yang lain.
2. Bagi Peserta Didik  
 Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik secara kooperatif pada saat menerima pembelajaran di kelas.
3. Bagi Sekolah  
 Penelitian ini dapat membantu sekolah untuk mengetahui keadaan peserta didik di dalam kelas dan membantu peserta didik untuk menambah minat belajar dengan menginformasikan kepada setiap guru.
4. Bagi Peneliti  
 Penelitian ini dapat bertujuan untuk menambah wawasan peneliti mengenai penggunaan strategi TGT yang dilakukan bersama peserta didik dan sekaligus menambah pengalaman yang sangat bermanfaat.